

C4 – Documentation to blow (up) your mind!

VORSTELLUNG



Wer bin ich?

- Charlotte Scharbert, 31
- Duales Studium angewandte Mathematik und Informatik
- Neun Jahre lang Legacy-Code ohne Doku gepflegt
- Dann Wechsel zur pharmamall

Wer ist die pharmamall?

- Der größte Dienstleister für Transaktionsprozesse zwischen Herstellern und Kunden in der Pharmabranche
- Ziel ist außerdem die Digitalisierung in der Gesundheitsbranche voran zu treiben
- Unsere Webseite: <https://www.pharma-mall.de>



INHALT DIESES VORTRAGS



Worum soll es hier gehen?

- Wieso ist Doku so unbeliebt?
- Was ist C4?
- Was unterscheidet C4 von anderen Ansätzen?

Wieso ist Dokumentation so unbeliebt?

Wie würde Dokumentation in einer perfekten Welt aussehen?

- Doku ist aktuell/vollständig
 - Doku wird regelmäßig aktualisiert
 - Dokumentieren fällt leicht
- Doku ist verständlich
 - Einheitliches Konzept/Sprache für jedes Projekt
- Doku ist hilfreich
 - Doku enthält nur die Infos, die benötigt werden

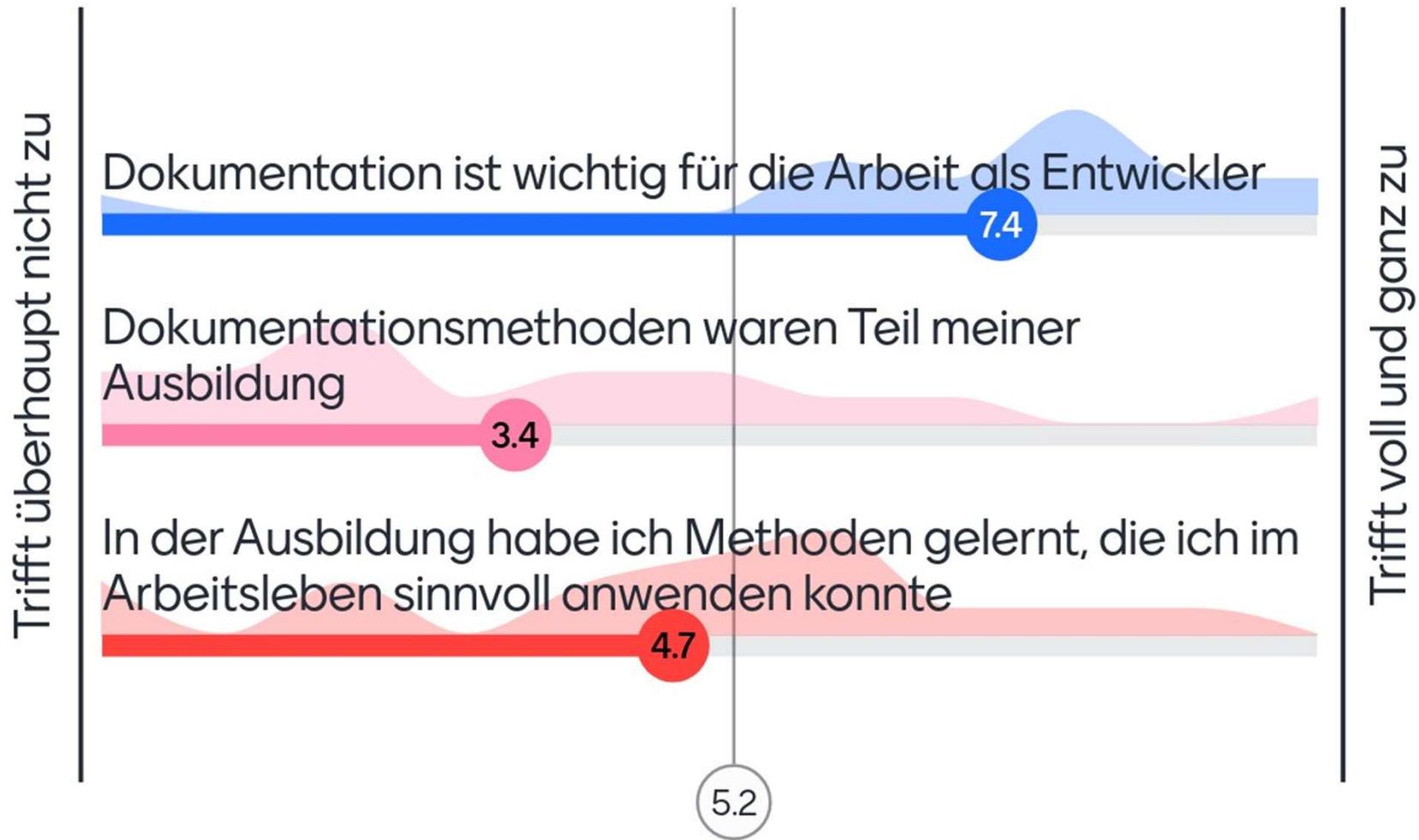
DIE REALITÄT?



Umfrage bei unseren Entwicklerinnen

- Doku ist pflege-/zeitintensiv
- Bilder / „optische“ Doku ist hilfreich
- Viele Diagrammarten benannt
 - Keins der Diagramme regulär in Benutzung

DIE REALITÄT?



DAS PROBLEM

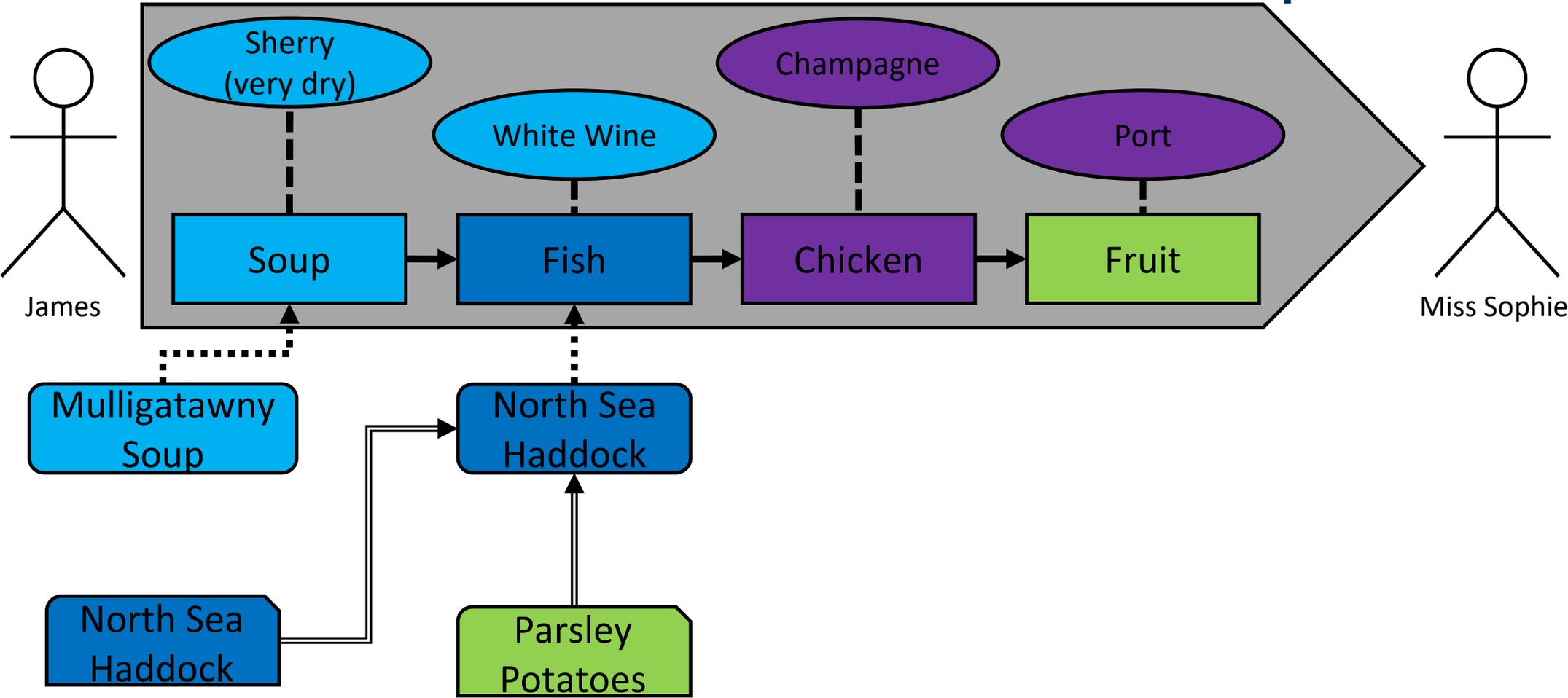


Warum ist die Utopie nicht Realität?

- Doku in Textform ist schwerer verständlich
- Doku in Bildform ist aufwändiger zu pflegen
- Dokumentieren ist zeitaufwändig
- Dokumentieren ist kein fester Bestandteil der Ausbildung
- Diagramme und Formulierungen sind nicht einheitlich
- Infos die man sucht sind schwer zu finden

Wie könnte es besser gehen?

DINNER FOR ONE 1.0



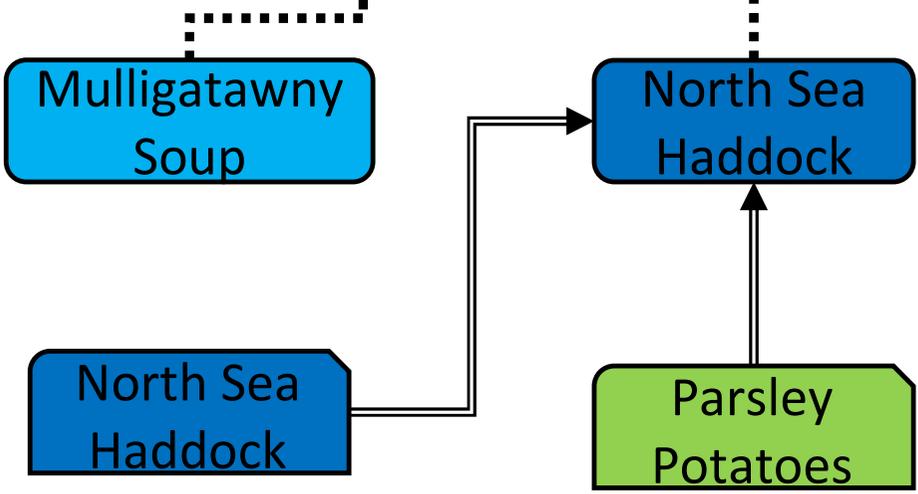
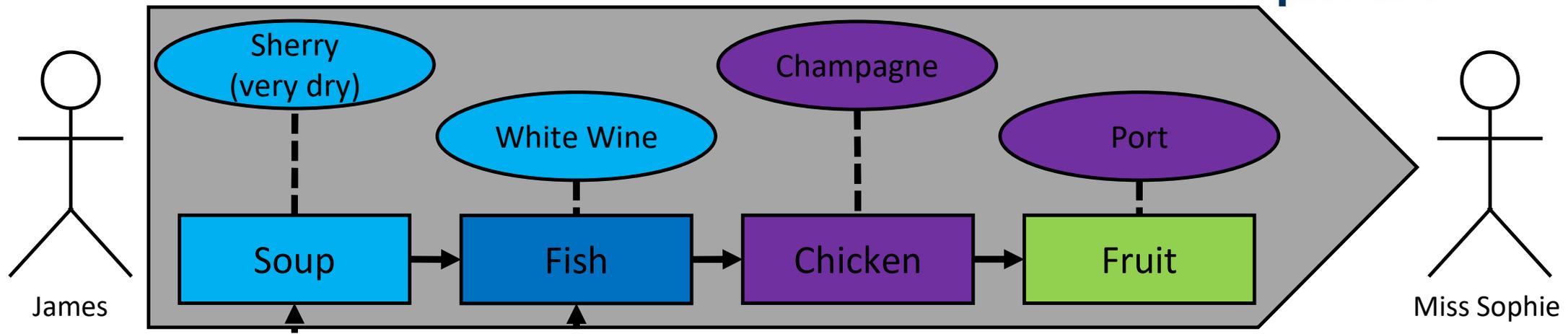
DINNER FOR ONE 1.0

- Bietet Überblick
- Bedeutung von Farben, Formen, Pfeilen unklar
- (Unübersichtlich)

Also: Legende hinzufügen!



DINNER FOR ONE 1.1



Legend

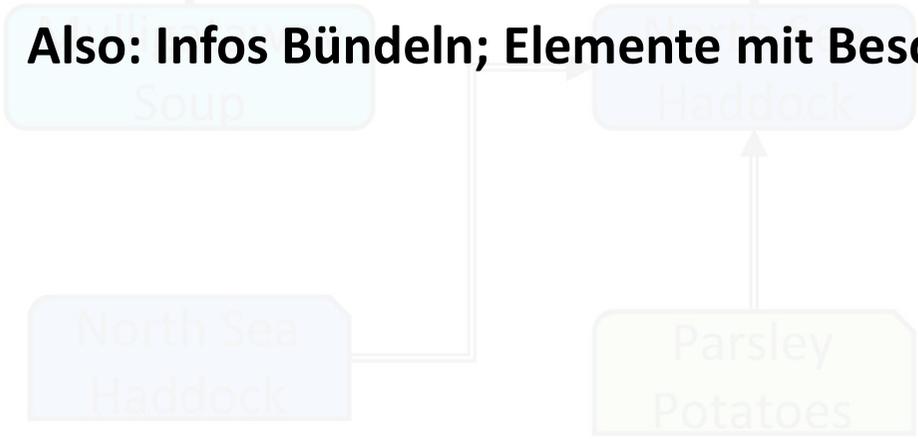
● Vegan	Course	Is served
● Vegetarian	Ingredient	After
● Vegetarian with fish	Drink	Served together
● Omnivor	Dish	Specification
Actor		Ingredient

DINNER FOR ONE 1.1



- Farben und Formen besser zu verstehen
- Elemente haben unterschiedliche Informationstiefe
- (Unübersichtlich)

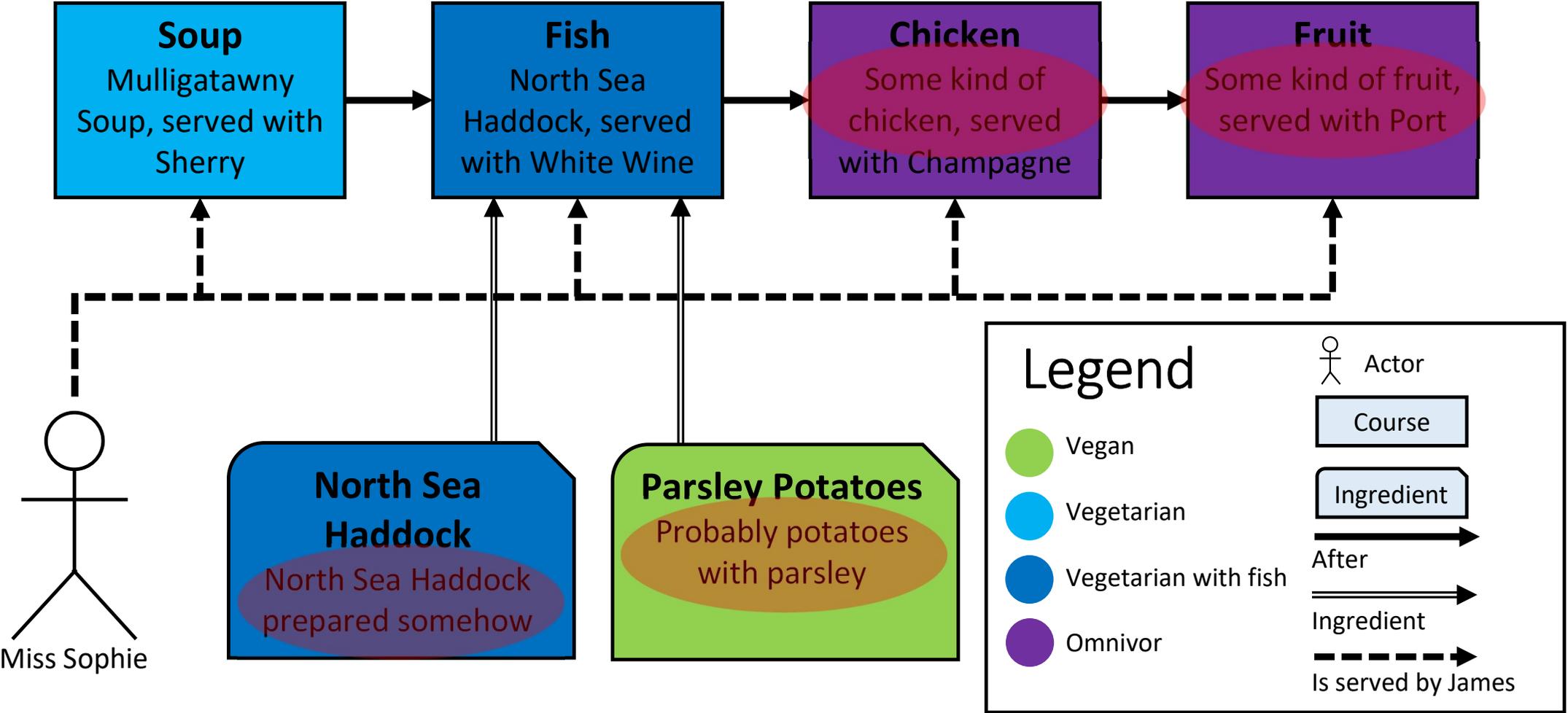
Also: Infos Bündeln; Elemente mit Beschreibungen versehen



Legend

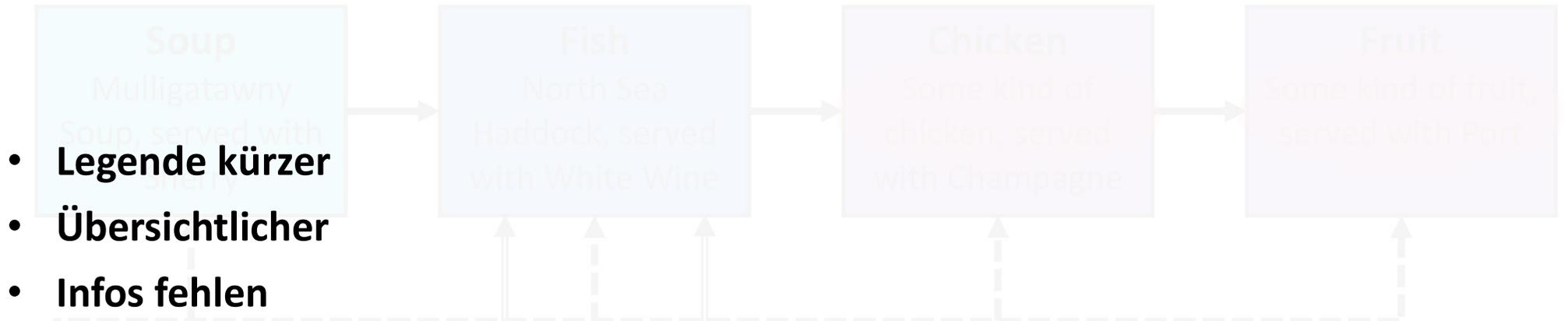
● Vegan	Course	 Is served
● Vegetarian	Ingredient	 After
● Vegetarian with fish	Drink	 Served together
● Omnivor	Dish	 Specification
	Actor	 Ingredient

DINNER FOR ONE 1.2



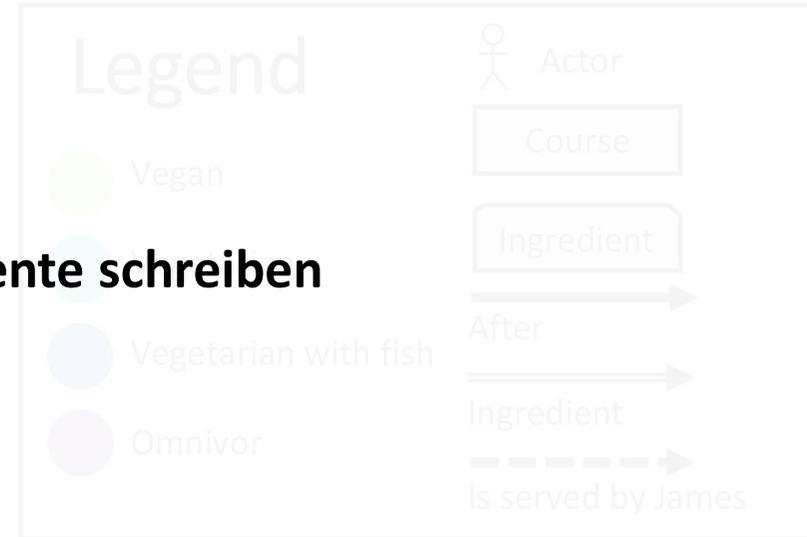
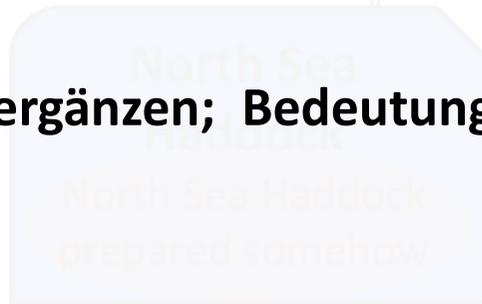
C4 – Documentation to blow (up) your mind!

DINNER FOR ONE 1.2

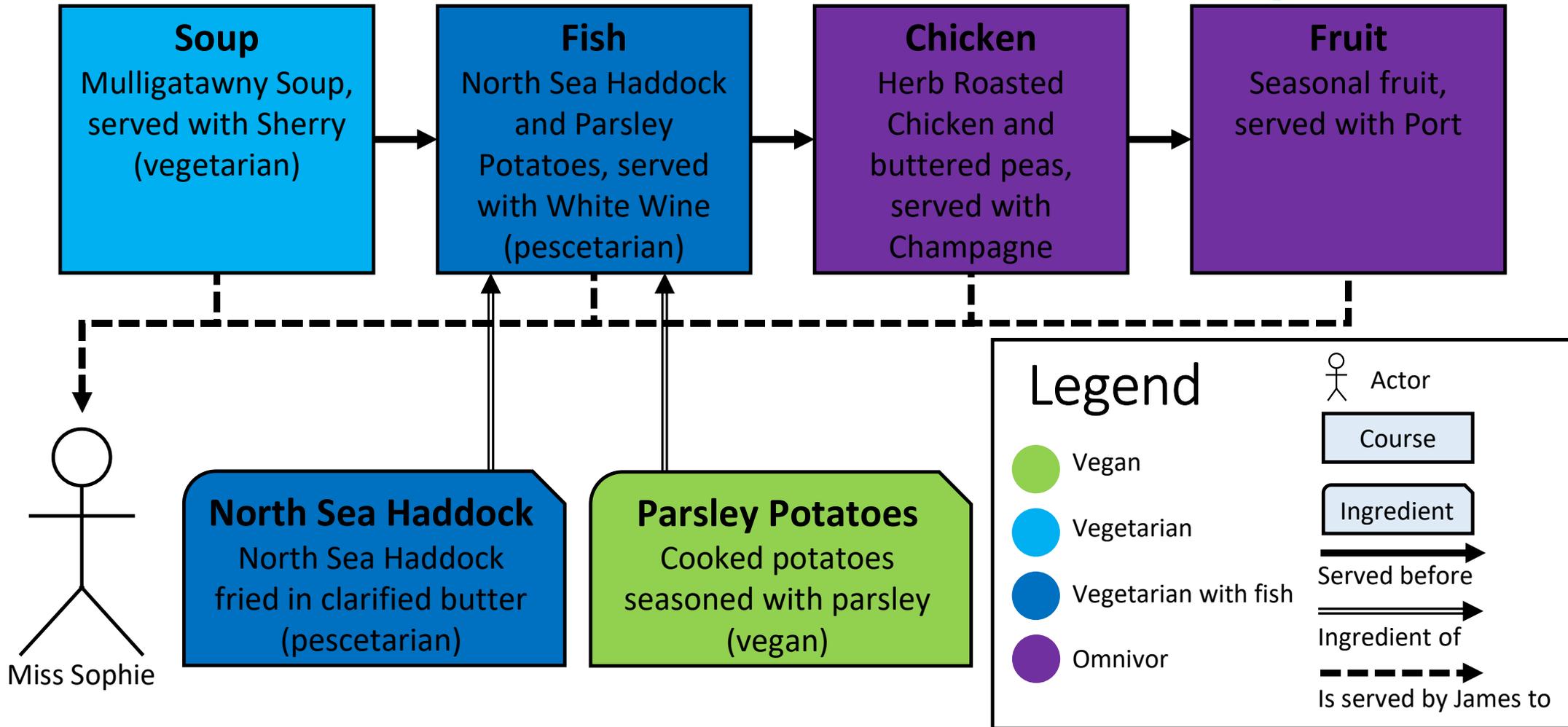


- **Legende kürzer**
- **Übersichtlicher**
- **Infos fehlen**
- **Beschriftung der Pfeile ist zum Teil falsch herum**
- **Farbkennzeichnung nicht immer deutlich**

Also: Infos ergänzen; Bedeutung der Farbe an die Elemente schreiben



DINNER FOR ONE 1.3

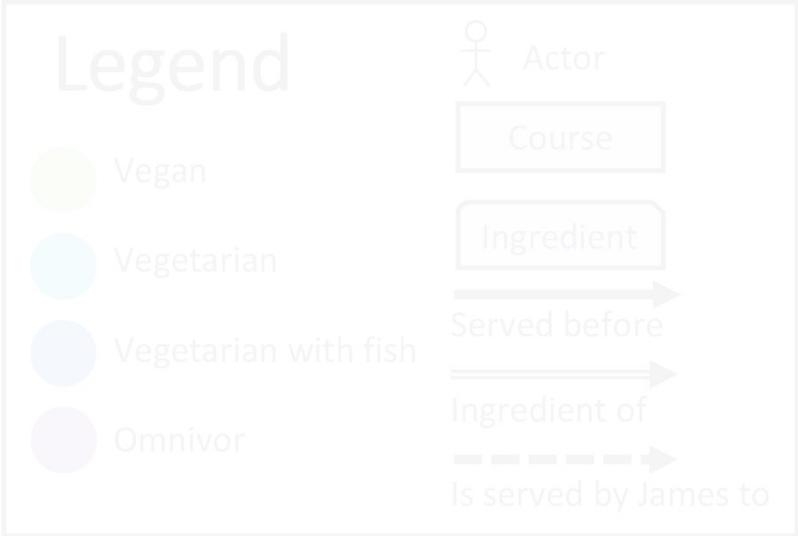


DINNER FOR ONE 1.3

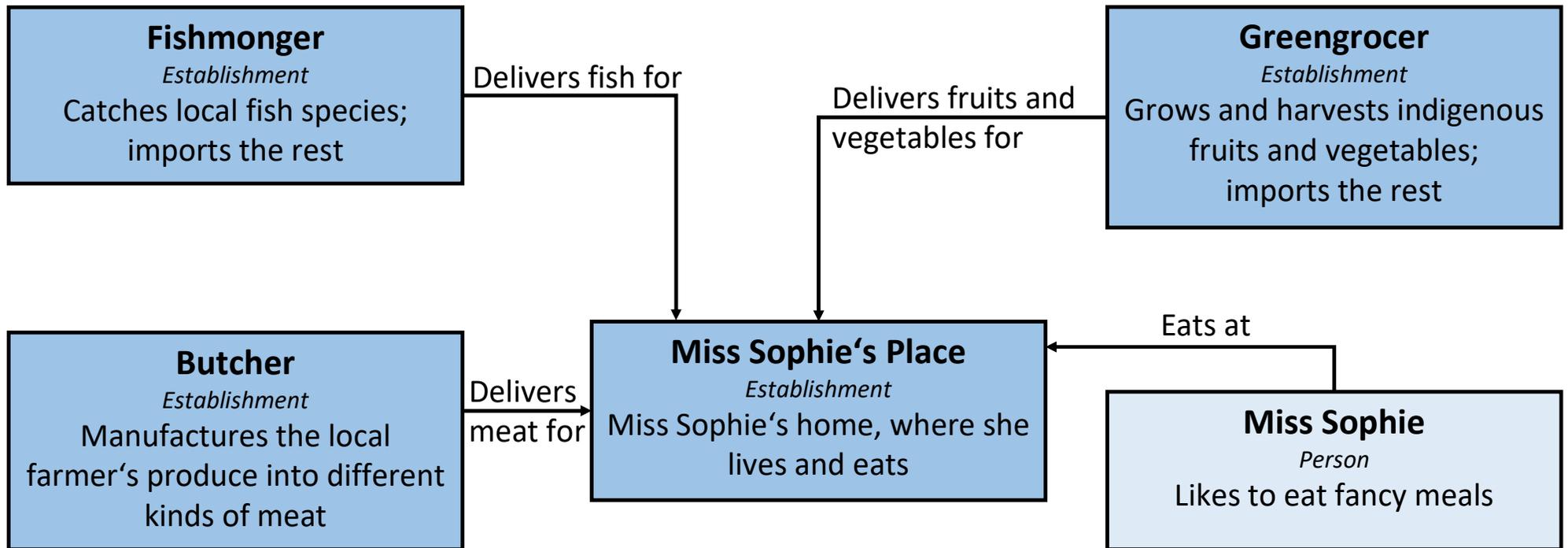


- Der Köchin fehlen Infos für die meisten Gerichte
- Die Küchenchefin weiß nicht, woher die Zutaten kommen
- Köchin und Küchenchefin brauchen die jeweils anderen Infos nicht
- Infos verloren gegangen

Also: Verschiedene Sichten für verschiedene Zielgruppen



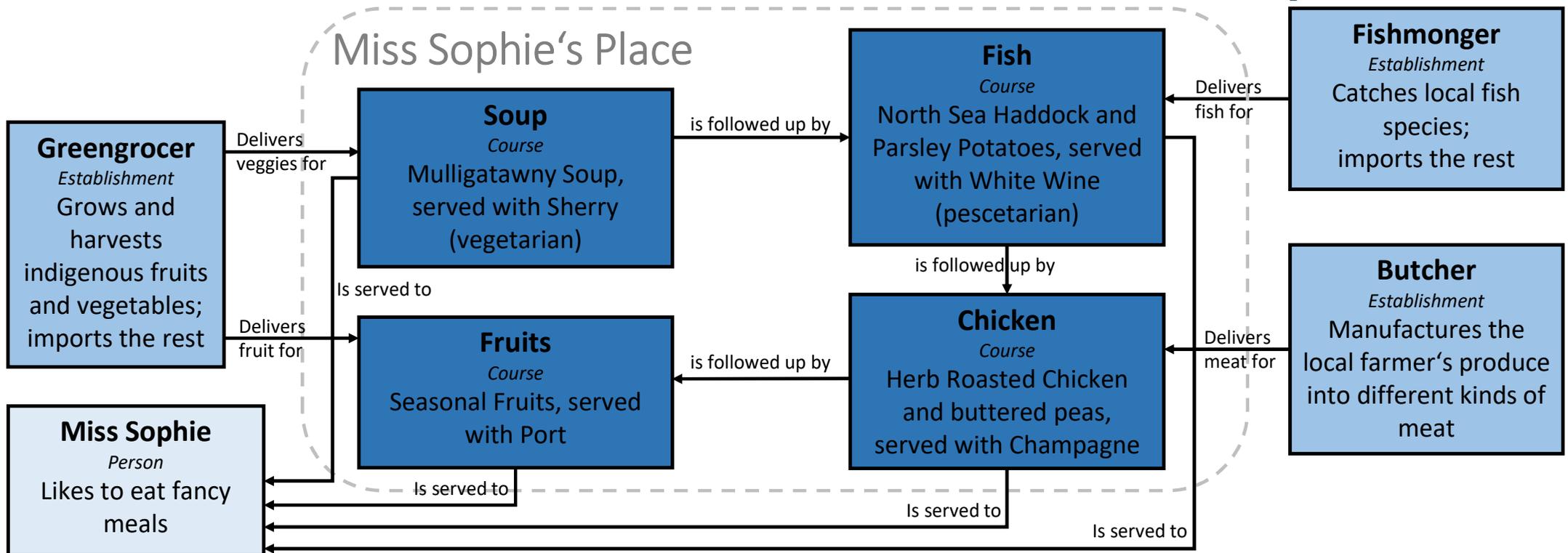
SICHT FÜR KÜCHENCHEFIN



Legend



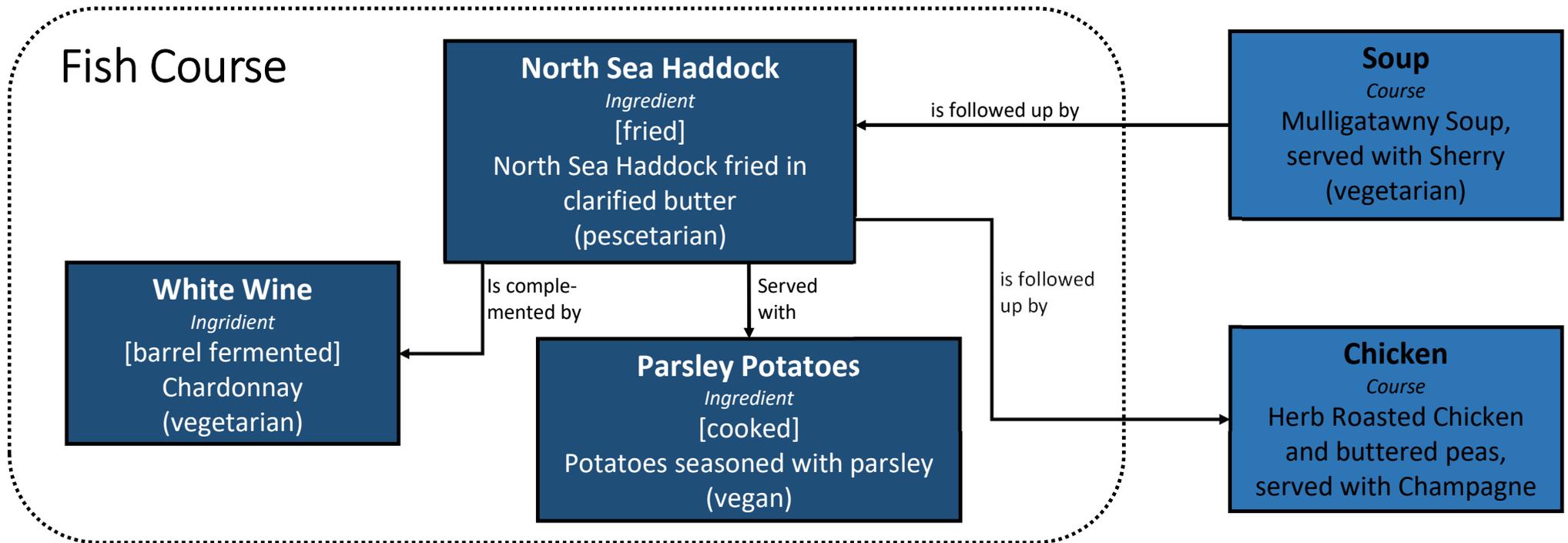
SICHT FÜR JAMES, (KÜCHENCHEFIN)



Legend

Person
 Establishment
 Course
 Relation
 Establishment Border

SICHT FÜR KÖCHIN, (JAMES)



Legend

● Ingredient ● Course → Relation Course Border

Was bedeutet das für Software-Architektur?

DIE PHILOSOPHIE VON C4



- Abstraktion ist wichtiger als Notation
- Verschiedene Zielgruppen brauchen verschiedene Infos
- Diagramme sollen die Realität widerspiegeln

COMMON ABSTRACTIONS OVER A COMMON NOTATION

- **Einheitliche Abstraktionsebenen** sind ein guter Anfang, wenn einheitliche Notation nicht funktioniert
- **Einheitliches Vokabular** erleichtert Kommunikation und beugt Verständigungsproblemen vor

C4 Vokabeln:

- Person
- Software System
- Container
- Component

DIFFERENT STORIES FOR DIFFERENT AUDIENCES



- Gute Doku liefert NUR die Infos, die die Leserin braucht
- Daher: Unterteilung der Architektur in verschiedene Sichten
- Diagramme mit variierendem Detailgrad

C4 Diagramme:

- System Context
- Container
- Component
- ~~Code~~

THE „MODEL-CODE GAP“



- Dokumentation nützt nichts, wenn sie nicht die Realität dokumentiert
- Technologie-Entscheidungen spiegeln einen Teil der Realität wider
- Abstrakte Diagramme führen zu Spekulationen; Realistische Diagramme zu bereichernden Diskussionen

ZWISCHENFAZIT:

- Doku in Textform ist schwerer verständlich
 - Doku in Bildform ist aufwändiger zu pflegen
 - Dokumentieren ist zeitaufwändig
 - Dokumentieren ist kein fester Bestandteil der Ausbildung
 - Diagramme und Formulierungen sind nicht einheitlich
 - Infos die man sucht sind schwer zu finden
- 😊 ➤ Keine Textform
 - 🚫 ➤ Sogar schlimmer mit C4
 - 🚫 ➤ Einzelne Diagramme erzeugen auch
 - 🚫 ➤ Kästchen malen auch nicht
 - 😊 ➤ Einheitliche Struktur und klar definiertes Vokabular
 - 😊 ➤ Verschiedene Sichten

Wo ist jetzt der Mindblow?

DIAGRAMS-AS-CODE 2.0



- Architektur in einer DSL oder Programmiersprache beschreiben
- Einfach(er) in den Programmierprozess einzubinden
- Geringere Hürde beim Erstellen
- Separation of concerns: Diagramme sind getrennt von Modell
- Single Source of Truth: Geringere Fehleranfälligkeit
- DRY: Weniger Arbeitsaufwand

```

1 // model
2 ECommerce = softwareSystem "eCommerce Platform" "internally developed platform to provide an online shop for pharmaceutical manufacturers and their customers" {
3
4     ECommerce_shop = container "eCommerce Shop" "Shop to buy pharmaceutical goods" "Vue" {
5         ECommerce_shop_backend = component "eCommerce Shop Backend" "Specialized backend for shop requests" ".NET application"
6         ECommerce_shop_frontend = component "eCommerce shop Frontend" "Shop frontend for customers" "Vue"
7     }
8     ECommerce_vendorPortal = container "Vendor Portal UI" "Frontend for vendors to maintain products and offers" "Vue"
9     ECommerce_portal = container "Operator Portal UI" "Interface for front- and backoffice users to maintain eCommerce-data and provide support" "Angular"
10    ECommerce_backend = container "eCommerce Backend" "backend services for core eCommerce functionality" ".NET application" {
11        ECommerce_backend_core = component "eCommerce Backend Core" "Manages core business entities like customers, products, orders, vendors, quotas" "C#"
12        ECommerce_backend_graphql = component "eCommerce Backend GraphQL Services" "Provides GraphQL queries and mutations; aggregates core entities and orchestrates business workflows" "C#"
13    }
14    ECommerce_database = container "eCommerce Database" "database service for core and additional services" "PostgreSQL"
15 }
16
17 // relationships
18 ECommerce_buyer -> ECommerce_shop_frontend "browses"
19 ECommerce_vendor_user -> ECommerce_vendorportal "maintains vendor data via"
20 ECommerce_portal_user -> ECommerce_portal "maintains eCommerce data via"
21
22 ECommerce -> idm "uses for authentication and authorization"
23 ECommerce_shop -> ECommerce_backend "sends CRUD operations regarding orders to" "GraphQL (HTTPS)"
24 ECommerce_shop_frontend -> ECommerce_shop_backend "calls single endpoint of"
25 ECommerce_shop_backend -> ECommerce_backend_graphql "sends requests to"
26 ECommerce_portal -> ECommerce_backend "sends CRUD operations regarding product and customer data to" "Rest API (HTTPS)"
27 ECommerce_vendorPortal -> ECommerce_backend_core "sends CRUD operations regarding product data to" "Rest API (HTTPS)"
28 ECommerce_backend_graphql -> ECommerce_backend_core "forwards requests to"
29 ECommerce_backend_core -> tmsSystem "sends orders to"
30 ECommerce_backend_core -> ECommerce_database "stores business data in"
31
32 // views
33 systemContext ECommerce "ECommerce_SystemContext" {
34     title "ECommerce - System Context"
35     include *
36     autoLayout
37 }
38
39 container ECommerce "ECommerce_Container" {
40     title "ECommerce - Container"
41     include *
42     autoLayout
43 }
44

```

FAZIT:

- Doku in Textform ist schwerer verständlich  ➤ Keine Textform
- Doku in Bildform ist aufwändiger zu pflegen  ➤ Nicht mehr!
- Dokumentieren ist zeitaufwändig  ➤ Nicht mehr!
- Dokumentieren ist kein fester Bestandteil der Ausbildung  ➤ Programmieren schon!
- Diagramme und Formulierungen sind nicht einheitlich  ➤ Einheitliche Struktur und klar definiertes Vokabular
- Infos die man sucht sind schwer zu finden  ➤ Verschiedene Sichten

WIE WIRD DIE C4-DOKU ERSTELLT?



- Structurizr: <https://docs.structurizr.com/lite>
- Structurizr-Site-Generatr: <https://github.com/avisi-cloud/structurizr-site-generatr/>



Structurizr

STOLPERSTEINE



- Was ist was? (System, Container, Component)
 - Wie funktioniert C4 für Microservices?
 - Wie dokumentiert man einzelne Software-Sequenzen?
 - Wie dokumentiert man die Infrastruktur?
- Übung und Definitionen angucken
 - Microservices als Software Systems
 - Dynamic Diagrams
 - Deployment Diagrams

WEITERFÜHRENDE INFOS/QUELLEN

- “The C4 model for visualising software architecture” von Simon Brown
- <https://c4model.com/>
- <https://dev.to/simonbrown/diagrams-as-code-2-0-82k>
- <https://www.georgefairbanks.com/software-architecture/model-code-gap/>
- <https://www.cs.ubc.ca/~gregor/teaching/papers/4+1view-architecture.pdf>



Your partner for digital transactions
in the pharmaceutical industry